PHOBOS

Nyhetsblad for Ares - kun for medlemmer

Nr. 161, onsdag 13. desember 1995

REDAKSJONELT

Denne gangen er det bare en ting å diskutere:
Vi (Ares) har blitt husløse. Vi må flytte fra felleshuset innen 1. januar 1996.

Informasjonsmøte: Onsdag 13. desember 1995

Hva skjer med Ares?

Den beklagelige situasjonen er at vi har blitt kastet ut av lokalene - på tre ukers varsel... Vi kan vel neppe gjøre noe med utkastelsen, men tre uker er altfor kort tid. Det burde være mulig å diskutere seg til en ordning hvor vi kan bruke lokalene også etter nyttår, i det minste frem til vi har funnet oss et sted å være.
Nå kommer ikke denne utkastelsen helt overraskende på oss. Vi har vært klar over at noe kunne skje på klubbhuset i noen år nå - sannsynligvis siden før jeg ble med i foreningen. Derfor har vi i flere år vært på jakt etter et nytt lokale. Vi har riktignok ikke funnet noen lokaler som er bedre enn de vi allerede hadde, men de fleste av disse lokalene er langt bedre enn ingen lokaler. Vi kommer til å si litt mer om de lokalene som vurderes i første omgang på informasjonsmøtet, samt invitere til diskusjon om hva vi nå skal gjøre.

Det ser for tiden ut til at det siste møtet i våre nåværende lokaler vil bli onsdag 20. desember, med andre ord avslutter vi vår tid på bjølsen med stil: Jule-Terrorist-turneringen går nemlig av stabelen denne dagen...
Den samme kvelden vil vi dessuten avholde nok et informasjinsmøte dersom det er noe nytt å melde i hus-saka.

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen



Del 65.
Napoli

Etter høflig, men bestemt å ha avslått å kjøpe en ghettoblaster, som selgeren neppe hadde fått tak i på ærlig vis, vandrer våre venner bort fra stasjonen, og snart befinner de seg i et trangt smug, bugnende av små forretninger som fallbyr varer av høyst varierende opprinnelse.

— Er det noen som trenger en stråhatt? Spør Sissel, og prøver en selv.

— Magic-kort, utbryter AM, de har jo Magic-kort her! Hvorpå han forsvinner inn i en mørk, lugubert utseende forretning.

Kim og Sten Hugo følger selvfølgelig etter, bare for å oppdage at AM allerede er i god gang med å forhandle om prisen på noen kort. Etter kort tid er de alle tre i full gang med å bytte og/eller kjøpe kort, mens resten av gjengen står oppgitt utenfor, og lurer på hva de skal gjøre.

— Vi kan jo dra til Pompeii, det er like i nærheten her, påstår Monica, som etter hvert har blitt ganske lei av disse bytte-kortene. Dessuten klarer vi neppe å dra med oss disse folka dit, likevel...

— Du har visst rett, sukker Sissel. Kom igjen, HansO.

— Jammen, protesterer HansO tafatt, hvordan skal vi finne dem igjen etterpå?

— Den tid, den sorg, svarer Kvark, som aldri har hatt stort til overs for disse kortene.

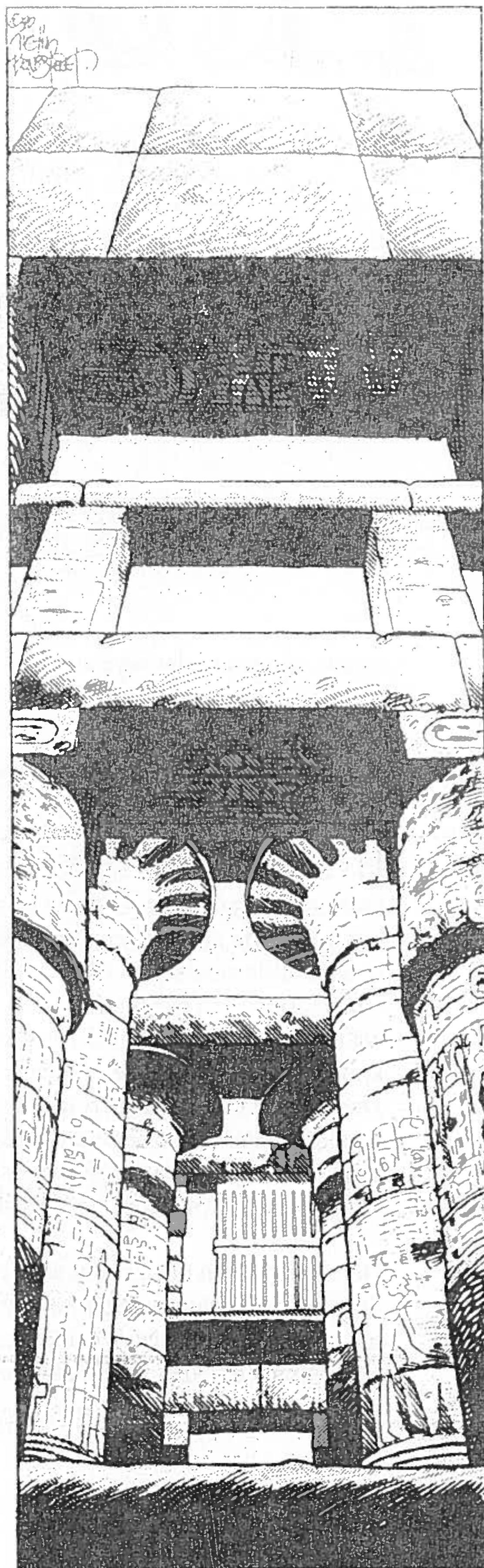
— Kim! Monica prøver å fange guttens oppmerksomhet, i det minste et øyeblikk. Vi drar til Pompeii. Blir du med?

— Mhm... svarer Kim fraværende, mens han konsentrerer seg om et særlig fristende kort.

Slik går det til at gjengen skilles, og flertallet setter kurs for en by som har lagt i ruiner i mer enn to tusen år.

Etter en halvtimes reise med lokaltoget kommer de frem til Pompeii. Eller, det vil si, de kommer til Pompeii stasjon, som selvfølgelig ligger et stykke fra selve byen.

Fortsettes i neste nummer.



WIF ERRATA - PR SEPTEMBER 1995

Map Errata The US controls the major port in Samoa (which should actually be titled 'Western Samoa'. The hex currently called 'Western Samoa' should actually be titled 'Samoa'. It contains a minor port and is CW controlled. [Designers Note: Alright, we admit it, Western Samoa is actually west of Samoa.]

4.3 A supply source is
- any city in the unit's or port's home country (unless that country has been conquered and is not yet liberated),
- any such city in the home country of a Major Power with which the unit may co-operate (see 19.1),
- the capital city of any controlled or conquered minor country, or conquered Major Power (see 14.0) controlled by a Major Power the unit can co-operate with,
- any city in Occupied China if the unit is Chinese, or
- a co-operating HQ which can trace a path (of any length) to a city supply source.

4.4.1 (3rd para, last sentence)
None of them may contain an enemy CV, HS, LS or aircraft unit with air-to sea factors greater than zero unless it also contains a friendly CV, HS, LS, TRS or FTR.

6.2 An isolated home nation city is one which cannot trace a supply path of any length to another home nation city. Only 1 unit may be placed as a reinforcement in an isolated home nation city in each turn.

6.2 If a reinforcement cannot be placed in a city without over-stacking, then it can be placed into any adjacent hex which contains no other unit and is not in an enemy ZOC. This is not allowed if the unit is a naval unit or if the city is an isolated home nation city. Only one unit may be placed in this manner in each city each turn.

9.1 Resources may be transported through neutral minor countries.

9.2 Every resource being transported overseas must be transported from the nearest friendly controlled or neutral port to the resource.

9.2 - 2nd para: Major Powers (even if Neutral) may trace resources through each other's pipelines provided that they are at war with the same Major Powers and not at war with the same Major Powers. These resources need not all have come from the same source or have been shipped from the same port. They need not all go to the same destination.

10.2.1.2 A declaration of war on an unconquered minor country lapses at the controlling player's discretion if, at the end of any impulse:
- no land attack was made on one or more units of that minor country during that impulse; and
- no hex or land section of any unconquered territory of that minor country is occupied by a land unit controlled by any major power at war with that minor country.

10.3.3 When performing air transport missions, the unit being air transported does not need to be dropped off at the target hex, and may be placed face up in the destination hex with the ATR.

10.5.5.1 para 2: The SUB selects a target class (TRS, LS, HS or CV) to attack. The target within that class is chosen randomly.

10.5.6.1, replace paras 4-6 with:

If either side rolls less than or equal to the search number, then naval combat will occur, subject to surprise.

If a side's (modified) die roll equals or exceeds the surprise number in the highest numbered section its surface naval or aircraft units occupy, it is surprised in that combat round.

Each side (phasing side first) may fly aircraft units into the sea area. They may fly even if their Major Power chose a Land Action. Only aircraft units capable of flying a Naval Air mission can fly. They fly as if it were such a mission (see 10.3.3) but it doesn't count against activities limits. They may be placed into any sea-box section(s), even those not containing any friendly units.

Then, if one side has been surprised, the other side has the option not to fight that naval combat.

If a combat does occur, include those non-SUB units which occupy sections of the sea box with search numbers equal to or higher than their side's (modified) die roll.

10.5.7.2 Damaged Ships are destroyed instead if they could not return to base at a major port, given an unlimited movement allowance.

10.7.4.5 &:10.7.5.2 If invading or paradropping a hex eligible to contain a notional unit, the defender decides if a notional unit is actually present, immediately prior to combat against that hex. If not present, invasions or Paradrops targeted against such hexes are automatically successful but may not be supported by land units in adjacent hexes.

10.7.6.4 Cleared through bombers Return to Base after combat resolution but before Advance after Combat.

10.7.6.6 Defending units are no longer tripled or doubled when attacked across a fort hexside. Instead, units attacking across a printed hexside into a fort third their attack factors. Units not attacking across a fort hexside or who paradrop onto the fort are unaffected.

11.1 2nd para: A specified country is eligible if it has been declared war on (even prior to conquest). The Major Power declaring war is the aggressor.

11.1 Change the word conquering to aggressor everywhere it appears (i.e. Partisans affect aggressor Major Powers both before and after conquest).

11.1French Indo-China, Occupied China, Manchuria and Korea are conquered from the start of all scenarios. Occupied China may be liberated if and when China recaptures Peking after which it becomes fully absorbed as part of China. All these minors (except Occupied China when liberated by China) suffer partisan attacks regardless of who controls them (i.e. they are always considered conquered). =09

11.5.1 (US Entry Option 25): CW units committed to the NEI are considered to be NEI units after it is declared war upon by a major power, until the CW is also at war with that major power.

11.5.2 (US Entry Modification 27) Double US Entry cost if Russia is declaring (all-out) war on any minor country (e.g. a Russian declaration on Rumania in 1939 is -4" rather than -5").

11.5.2 new US Entry modifier Each time the Japanese roll an unmodified '6' in land combat against a city hex (except attacks at greater than 10:1 odds), the Japanese player can:
- re-roll the die (a second '6' having no further effect), or
- accept the result, in which case there is a US Entry modifier of 1939: +5, 1940: +4, 1941: +3, 1942+: +2. [Designers' Note: this represents the ability of the Japanese High Command to call off any Rape of Nanking episode before it gets out of hand, or allow the barbarous annihilation of the enemy and take the bad publicity instead.]

11.6 If a major power does not control any home nation port, all units are removed from the production spiral, construction pool, and repair pool at the start of the Production Phase.

11.6.2.2 China's production multiple starts at 1. It increases to 2 from the moment that:
- the Japanese launch a Major Assault,
- the Japanese accepts (see 11.5.2 above) the first roll of an unmodified =D46' in any land combat against any Chinese city (except attacks at greater than 10:1 odds), or
- 2 or more Chinese factories are captured or isolated. A Chinese factory is isolated if it is not possible for the Chinese to transport a resource to it due to the presence of Axis units or their ZOC.

11.6.2.2 Russia's production multiple increases to 1.5 on the turn it goes to war with Germany. It increases to 2 six turns after, or from the turn Germany declares war on it.

11.7 Aircraft and Naval units (and, in the case of TRS, their cargoes) returning to base are turned face-down. 13: Each Major Power may only play 1 offensive chit per turn. Each offensive chit costs 15 build points for both sides.
13.1 If 2 or more dice are required to be rolled in the same action (e.g. Naval or air-to-air combat), all dice are re-rolled.

13.3 If played at the start of a Land Action, the Major Power which played it specifies any ONE of its HQs to receive both of the following benefits for that impulse only:

- overruns and attacks on the Blitzkrieg CRT made exclusively by the Major Power's units in supply range to the Blitzkrieg HQ, are increased a total number of odds levels equal to the HQ's reorganisation value (e.g. Manstein can increase one attack/overrun by 5 odds levels, or 5 attacks by 1 level or any other combination not exceeding his reorganisation value). The odds of an attack/overrun may not be enhanced if the attack/overrun involves any minor country's or other Major Power's units; and
- aircraft units of that Major Power that conduct a Ground Strike mission (see 10.7.1) within the supply range of the Blitzkrieg HQ do not halve their tactical factors. Minor country units do not receive these benefits.

The HQ may move normally and provide HQ support (see 10.7.6.5) during the impulse it receives these benefits.

After receiving these benefits, the Blitzkrieg HQ is turned face down prior to HQ reorganisation.

14.1.1 replace 2nd and 3rd paras with
Its naval units in the force pools are removed from the game. Roll a die for each naval unit on the Production Spiral, Construction Pool or Repair Pool. On a '1-3', it is removed from the game and replaced by a randomly chosen unit of the same type from the force pool of any conquering Major Power the conqueror selects. On a '6', it remains in place under the control of the conquered Major Power's government in exile (see 14.2). On a '4' or '5', it is removed from the game.

Roll a die for each of its on-map land, aircraft and naval units. On a '2' or '3', it is removed from the game. On a '1', it is replaced by a randomly chosen unit of the same type from the force pool of any conquering Major Power the conqueror selects. On a '4-6', it remains under the control of the conquered Major Power's government in exile. The original or replacement unit is placed on the Production Spiral to arrive as a reinforcement in the following turn.

14.2 replace 2nd para: The original controlling Major Power retains control of Govt.-in-Exile units. HQs of the Govt.-in-Exile may still only re-organise its GiE units, not those of the host (and vice versa).

14.2 replace 3rd para: While conquered, its units that are destroyed while out of supply are removed from the game. Of its units destroyed while in supply, a maximum of one per turn (owners choice) may be returned to the host Major Power's force pool, the remainder being removed from the game.

14.3 replace 3rd para with: All hexes that belonged to a liberated Major Power at the start of the 1939 Campaign game and now under the control of a re-conquering Major Power, must be returned to the control of the liberated Major Power. Other Major Powers from the same side who also control territory originally owned by the liberated Major Power, may also return control to it at this time only (an exception to 15.0, para 3).

If a major power from the same side doesn't return territory under its control, it cannot co-operate with the liberated Major Power. A Major Power which returns control of territory can co-operate with the liberated Major Power if both now agree to.

14.3 Liberated minor countries are controlled by, and may cooperate with (see WiF5 19), the liberating major power.

14.4 Even if units of an allied major power occupy the capital of a surrendered minor country, the minor does not become controlled by the ally. Of course, if the ally's units are still occupying the capital in the conquest phase of the following turn, then it will have re-conquered the minor.

16.1 replace 1st para with: Installing a Vichy Government affects the status of those of the 8 French territories (Metropolitan Vichy France (incl. Corsica), Senegal, Morocco, Algeria, Tunisia, Syria, French Indo-China and New Caledonia) not conquered by the Axis. All conquered French minor countries are controlled (and may be liberated) by the conquering Axis Major Power. All other controlled minor countries revert to Neutrality.

17.1 A neutral Major Power's units may not enter any hex or land section not controlled by it, except for territory of a minor country it is at war with.

17.2, 2nd para (b): Building all its white-print units does not automatically entitle Russia to declare war on Germany or Italy. However, having done so, Russia may declare war whenever the Russo-German Garrison ratio equals or exceeds the following year's garrison ratio.

17.2, 3rd para: A garrison units is any friendly controlled unit (not in an enemy ZOC) in:

- a home country hex or land section, or friendly controlled minor country, that is within 3 hexes on the European map scale, or 2 hexes on the Pacific map scale, of a hex or land section in;
- a home country hex or land section controlled by the other major power, or to a minor country which that other major power has conquered, liberated or declared in the war.

17.2 Russo-German Garrison Ratio: 1944+ - 1:2

18.2 (f) a land unit of a minor country (including those in (a) - (d)) may not leave its home country if half of its on-map land units (rounding fractions up) are currently outside the home country.

18.4 The Commonwealth and French may only declare war on the NEI after US Entry Option 25 has been played.

18.5 If Russia does not occupy any hex of Poland before it is conquered (as part of their share of the Nazi-Soviet pact), Russian units may never occupy any hexes in Eastern Poland until at war with Germany.

18.5 These Polish units are available to the CW in addition to any units gained by the Govt.-in-Exile rules (see WiF5 14.1.3).

19.1 Subject to the restrictions in errata 14.3, France (and Free French) and the CW may co-operate after the USA is at war with Germany.

22 At the commencement of any Production Phase in which an enemy land unit occupies a hex or land section in its home country, or an adjacent country, a Major Power may declare...

22 National Effort ceases when a Major Power reverts to Neutrality.

22 During National effort you may still repair factories and naval units.

24.14 Aircraft and land units (except HQs) which cannot trace a supply path of any length back to a friendly supply source at the start of the Return-to-Base Phase (see WiF5 11.7), are not turned face-up during the Final Reorganisation Phase (see WiF5 11.9).

27.4.3 If playing the Fascist Tide one-map campaign with Asia or Africa Aflame, naval units may move to and from the transfer pool as if it were a sea area connected to the Southern Ocean, Persian Gulf, Red Sea and Horn of Africa Sea areas. Land and aircraft units may embark or debark off transports in the transfer pool and return to the AsA or AfA map with the transports.

28.3.1 Indo-China is also a Vichy French territory.

28.3.1 (c) Indo-China has not yet been conquered by the Japanese.

EX CATHEDRA

Som de fleste av dere vil være oppmerksom på når dere leser dette, har det oppstått noe av en krise i vår kjære forening nå i desember: Lokalene er sagt opp, og vi må skaffe et nytt sted å være i 1996. Dette representerer ikke bare et problem, men en utfordring for både styret og de vanlige medlemmene -- vi har jo en rekke mulige alternativer, som det vil bli redegjort for på informasjonsmøtet ikveld (13/12). Det som er problemet, er å finne noe som er like velegnet som det vi har, uten å måtte gå drastisk opp i pris etc. Styret har foretatt en del undersøkelser, men om noen skulle ha andre lokaler "på lur", ville det jo være en fordel med flere alternativer.

Når det gjelder Felleshus-styrets oppførsel i denne saken, så vil vi helst slippe å måtte kommentere den på trykk: Å gi oss bare et par ukers varsel om oppsigelse, når foreningen har vært her i åtte år, er selvsagt helt forkastelig. Spesielt fordi dette har skjedd uten å ta kontakt med oss på forhånd. Den eneste visitten noen fra Felleshus-styret har avlagt på Ares i høst, var riktignok fulgt av vag mumling om 'ombygging', men ikke noe hint engang om at vi ikke ville være ønsket i huset etterpå. Tatt i betraktning at vi faktisk har vært her så lenge, er det ikke mindre enn skammelig oppførsel!

Nå har selvsagt Ares vært på flyttefot tidligere: Vi, og våre tidligere spillgrupper, har vel byttet både lokale og ukedag tidligere, uten at det har fått fatale konsekvenser for virksomheten. Det er imidlertid få steder vi har vært tilnærmelsesvis så lenge (ca. fem-seks år i Uranienborgvn. 11 er vel det lengste til nå), og det vi skaffer av nytt sted å være, vil det nødvendigvis ta litt tid før vi passer inn i. Uansett lover vi å gjøre en maksimal innsats for at foreningen skal komme i orden på nytt sted så raskt som mulig: Det kan også hende at enkelte av de aktivitetene vi har drevet med, eller har planlagt i det siste (f.eks. fredagsspilling) kan bli vanskeligere å gjennomføre i en periode, men alt skal gjøres for å kunne opprettholde aktivitetsnivået i foreningen.

Vi har ikke akkurat noen ny medlemsrekord å melde om i løpet av 1995, så vi for ta det på oss både å etablere driften på nytt sted, og å skaffe flere folk til å være med i vår del av spillhobbyen. Ares har en meget lang og ærerik historie bak seg innen simuleringsspill i Norge; vi har vært spiren til både andre foreninger, en egen studentklubb og Norges helt ledende spillkongress. Selv om det er ille for oss å måtte bryte opp fra vårt tilholdssted siden 1987, så er nok også dette noe vi skal få en orden på. Følg med i videre informasjon fra styret, enten det er i form av oppslag/løpesedler, info-møter, utsendelser til medlemmene eller senere nummer av PHOBOS.

Johannes H. Berg

OMLEGGINGEN AV *PHOBOS*

Det er ikke så lenge siden vi begynte med en betydelig omlegging av vårt medlemsblad, m.h.t. innhold og stil. Dessverre har vi kanskje ikke kommet så langt som vi hadde håpet i løpet av 1995. Likevel har bladet greid å få flere temmelig nye medlemmer av foreningen til å bidra, og en viss utvidelse av redaksjonens egen aktivitet har også latt seg gjøre. Det eneste vi virkelig savner er faste, eksterne spalter, gjerne fra våre mest aktive medlemmer (hei, Kim!), eller andre med noe på →

hjertet. Om både anmeldelser av blader, kongressreferater og lengre artikler godt kunne kommet raskere og oftere, så har vi uansett greide å skape en større bredde i PHOBOS i løpet av de siste månedene.

Vi regner med å videreføre dette i det nye året, uavhengig av de omveltningene som eventuelt rammer selve Ares (se resten av bladet...). Send oss stoff, så kommer vi sikkert til å kunne bruke det! Det behøver ikke å være egenprodusert: På denne siden vil man f.eks. finne en reklametekst om Dreamlands, reprodusert i faksimile etter deres egen løpeseddel. Alt slags stoff om spill fra blader og tidsskrifter er av interesse.

NY SPILLBUTIKK I OSLO !

Det er ikke så fryktelig mange årene siden vi trodde at det knapt nok var marked for en eneste spillsjappe her i byen -- og når har vi altså tre stykker! Ved siden av den kjente «Spillbutikken-som-mest-selger-tegneserier» og «Tegneserie-butikken-som-bare-selger-spill» har vi nå også fått en Oslo-filial av den meget vellykkede Trondeims-butikken *Dreamlands.* Og der er det spillene som står i forgrunnen, selv om løpeseddelen deres (reprodusert ved siden av) andre genera også... Vi vil gjerne få benytte anledningen til å ønske både **Jostein Hassel** (kjent forsvarer av rollespillenes uskyld fra TV3, og tidligere Avalon-medarbeider -- det begynner å bli noen av dem nå!) og **Matthijs Holter** (redaktør av IMAGONEM) velkommen på Oslos ~~slagmarker~~ spillmarked...



ARES

Forening for simuleringsspill

Hva skjer med Ares?

Ares har nettopp blitt sagt opp fra lokalene i Sarpsborggata på Bjølsen, med virkning fra 1. januar 1996. Etter 8 år som faste leietagere får vi 3 uker på å forsvinne.

Hva nå?

Ares-styret er ikke de første til å sette seg ned og fortvile. Vi ser på flere muligheter allerede: Vi kommer umiddelbart til å innlede forhandlinger med klubbhusstyret, samtidig som vi allerede nå ser på to-tre alternative lokaler.

Watch this spot!

Selv om det meste er uklart i dag, er det noen ting som er sikkert: Ares skal ikke legges ned, vi kommer til å finne et godt alternativ. Vi kommer tilbake så snart som mulig med mer informasjon: Vi kommer til å sette opp plakater og løpesedler i spillbutikkene, annonsere i Phobos, og informere de som dukker opp på møtene våre. Vi kommer selvfølgelig til å sende brev til alle som er medlem av Ares så snart vi vet hvor vi havner.

Klubblokale søkes:

Hvis det er noen der ute som kjenner til et egnet lokale som kan leies ut til en forening en eller to ganger i uka, ta kontakt med Ares så fort som mulig.

Terrorist-turnering

Det blir likevel Terrorist-turnering i de gale lokalene onsdag 20. desember 1995 - oppsigelsen trer ikke i kraft så fort. Vi avslutter selvfølgelig våre åtte år på Bjølsen med et smell!